

Tijdens de uitvoering van een programma zal het nodig zijn waarden van verschillende aard bij te houden. Deze waarden kunnen afkomstig zijn van user input, databanken en of berekeningen. De “containers” waarin we deze waarden opslaan noemen we de variabelen van een programma. De kennis van het hoorcollege van vorige week ivm deze variabelen zal je in dit practicum moeten toepassen. Je moet dus in staat zijn om user input op te vangen in een variabele om deze later in je programma opnieuw gebruiken.

Oefening 1

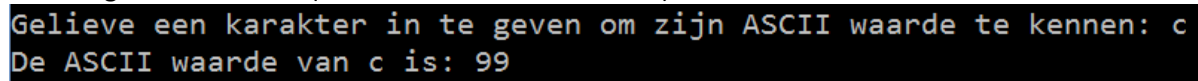
Maak een programma dat een naamkaart zal maken op basis van de ingegeven waarden. Het programma zal de naam en adresgegevens en design karakter aan de gebruiker vragen om daarna het volgende naamkaartje als output voorzien:

```
Gelieve een design karakter te kiezen (vb *, #, //...)
#
Gelieve je coördinaten in te geven:
Voornaam: Stijn
Familiennaam: Heylen
Adres: Wimpstraat 9
Postcode: 2260
Plaats: Tongerlo

###
#      Voornaam      : Stijn
#      FamilieNaam   : Heylen
#      Adres          : Wimpstraat 9
#      Postcode       : 2260
#      Plaats         : Tongerlo
###
```

Oefening 2

Maak een programma dat de ASCII waarde zal tonen van een ingegeven karakter. De gebruiker zal gevraagd worden om 1 karakter in te geven. Hierna zal de overeenkomstige ASCII waarde op het scherm getoond worden (zie onderstaande screenshot)



```

Gelieve een karakter in te geven om zijn ASCII waarde te kennen: c
De ASCII waarde van c is: 99

```

Tip:

- Parse de invoer van de gebruiker (Console.ReadLine) naar een char
- De ASCII waarde van een karakter verkrijg je door het type "char" te casten naar het type "int".